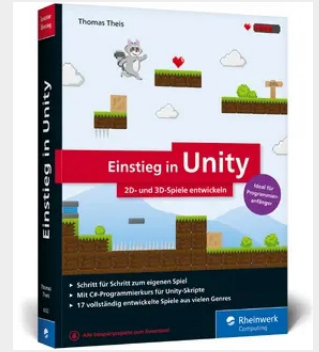


Einstieg in Unity

Schritt für Schritt zum eigenen Computerspiel. Ideal für Programmieranfänger ohne Vorwissen. (Ausgabe 2018)

Nutzen Sie die geniale Game Engine Unity, um eigene Spiele zu entwickeln! Von der ersten Scene bis zum komplexen Multiplayer-Spiel zeigt Ihnen Erfolgsautor Thomas Theis Schritt für Schritt, wie es geht. Mit dem integrierten C#-Kurs lernen Sie ohne Vorkenntnisse und ohne externe Software alle Objekte und Befehle direkt so kennen, wie Sie in Unity-Skripten aussehen. Unity bietet eine Fülle von Techniken und Effekten, die Sie nur einzubinden brauchen. Ob es um Zusammenstöße, Flugkurven, Explosionen oder die Kameraperspektive geht: Lernen Sie erst mit 2D- und dann mit 3D-Spielen, die mächtigen Werkzeuge zu nutzen und Ihre eigenen Ideen umzusetzen. Mit 17 vollständigen Spieleprojekten aus vielen Genres. Aus dem Inhalt: - Unity 2017 installieren - Projekte, Scenes und Assets verwalten - Flummi oder Stahlkugel? Objekteigenschaften festlegen - Kräfte und Drehmomente nutzen - Skripte schreiben und gut strukturieren - Collider und Trigger einsetzen - Sound und Animation hinzufügen - Materialien gestalten und Texturen verwenden - Mit Kameras und Perspektiven umgehen - Jump 'n Run, Breakout, Multiplayer, Shooter, Geschicklichkeitsspiel, Gedächtnistraining, Rennen, Adventure u.v.m. Die Fachpresse zur Voraufgabe: SCREENGUIDE: 'Wenn Sie in die Spieleentwicklung mit Unity einsteigen möchten, bietet Ihnen Thomas Theis mit diesem Buch eine ideale Anleitung.'



29,90 €

27,94 € (zzgl. MwSt.)

sofort versandfertig, Lieferzeit: 1-3 Werktage

Artikelnummer: 9783836263320

Medium: Buch

ISBN: 978-3-8362-6332-0

Verlag: Rheinwerk Verlag GmbH

Erscheinungstermin: 23.03.2018

Sprache(n): Deutsch

Auflage: 2. Auflage 2018

Serie: Rheinwerk Computing

Produktform: Kartoniert

Gewicht: 830 g

Seiten: 454

Format (B x H): 173 x 231 mm

